
CAPCOM®
USA
MERCS™
U.S.GOLD®

MERCS™

LOADING

Atari ST/Amiga
Insert disk into drive and switch on your computer. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 Disk
Insert disk in drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

Spectrum 48/128, +2 Cassette
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette deck. Use LOADER option on +2 computers. Follow any on screen prompts.

Spectrum +3 Disk
Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Follow any on screen prompts.

Amstrad CPC Cassette
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette deck. Follow any on screen prompts.

Amstrad CPC Disk
Insert disk in disk drive. Type **RUN"DISK** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

SCENARIO

While touring Central Africa for world peace, the former President of the United States was taken hostage by a group of Zutulan revolutionaries. For diplomatic reasons, the U.S. Government decided there should be no military intervention.

Instead an 'elite' corps of mercenaries known as "Mercs" has been recruited to rescue the former President, and stop the attempted coup of Zutula by the rebels.

As a highly trained soldier and expert in anti-terrorist tactics, you have been hired by the U.S. Government to assist in this top secret operation.

Joseph Gibson: Former Green Beret who served in the 7th Airborne Division. Expertly trained to master a large variety of weaponry. Now a member of "Mercs".

Howard Powell: The founder of "Mercs" in 1985. Prior to that he was the leader of a special anti-terrorist task force.

CONTROLS

Amiga & Atari ST
Player 1 – Joystick port.
Player 2 – Mouse port.

C64
Player 1 – Joystick port 1.
Player 2 – Joystick port 2.

Amstrad
Player 1 – Joystick 1.
Player 2 – Keyboard (redefinable keys) or Joystick 2.

Spectrum
Sinclair ports 1 & 2, Kempston interfaces and redefinable keyboard options are available for both players.

All Versions: A short depress of the **FIRE** button/key will fire your weapon.
A long depress of the **FIRE** button/key will fire your "Megabomb".

PLAYING THE GAME

Level 1 – The Beach Head: Intelligence suggests that the beach you've been dropped onto is unguarded. Unfortunately no-one told the enemy that, and a small outpost has spotted your arrival. You must move.

Level 2 – The Enemy Camp: Ahead of you lies the rebels' camp. If you can destroy them here it should seriously thwart any coup attempt. Watch out though. There are a lot of new recruits eager to put their training to good use.

Level 3 – The Naval Base: The rebels have taken control of the harbour area to help them smuggle arms into the country. You must stop them at all costs and break their supply lines.

Level 4 – The Swamp: It may be messy, but it's the most direct route to the President. Jungle warfare is very hard, so you can expect heavy resistance from battle-hardened troops.

Level 5 – The Rebels' HQ: Intelligence reports have indicated that the President is being held in the Northern Quadrant. Let's hope that you get there in time.

Level 6 – The Railway: The rebels are on the move and they've got the President with them. You must track them down, whilst avoiding their rearguard action.

Level 7 – The Airbase: Ahead of you lies a highly fortified military zone. All of the rebels' firepower is being held here. Destroy this and you tear the heart out of their operation, but don't forget the President. They haven't brought him to an airfield for nothing.

Level 8 – The Runway: On the tarmac stands a captured Hercules transporter plane with the President on board. It must not take off!!

HINTS AND TIPS

- Shoot the crates as they may contain vital energy or special weapons.
- Pick up medals. You want some glory don't you?
- Save your Megabombs until you really need them (like at the end of levels).
- POW icons increase the firepower of the weapon you are carrying.
- Use the vehicles and gun emplacements as much as possible as you are well protected.

Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

MERCS™

CHARGEMENT

Atari ST/Amiga
Insérez la disquette dans le lecteur et mettez votre ordinateur en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CBM 64/128 Disquette
Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD"*"**,8,1 et appuyer sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CBM 64/128 Cassette
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Spectrum 48/128, +2 Cassette
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Spectrum + Disquette
Mettez votre ordinateur en marche, insérez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Amstrad CPC Cassette
Appuyez sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Amstrad CPC Disquette
Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **RETURN**. Le je se chargera et se mettra en route automatiquement.

SCENARIO

Lors d'une tournée d'Afrique Centrale pour la paix mondiale, l'ancien Président des Etats Unis a été capturé par un groupe de Zutulans révolutionnaires. Pour des raisons diplomatiques, le Gouvernement des Etats Unis a décidé qu'il ne devrait y avoir aucune intervention militaire.

A la place, un corps "d'élite" connu sous le nom de "Mercs" a été recruté pour aller libérer l'ancien Président et empêcher la tentative de coup d'Etat des rebelles de Zutula.

En tant que soldat tres entraîné et expert en tactiques anti-terroristes, vous avez été engagé par le Gouvernement des Etats Unis pour participer à cette opération secrète.

Joseph Gibson: Ancien Béret Vert qui a servi ' dans la 7ème division aéroportée. Expert dans la maîtrise d'une grande quantité d'armes. Actuellement membre des "Mercs".

Howard Powell: Le fondateur des "Mercs" en 1985. Il était autrefois le leader d'un corps expéditionnaire anti-terroriste.

CONTROLES

Amiga et Atari ST
Joueur 1 – Sortie de joystick.
Joueur 2 – Sortie de Souris.

C64
Joueur 1 – Sortie de joystick 1.
Joueur 2 – Sortie de joystick 2.

Amstrad
Joueur 1 – Joystick 1.
Joueur 2 – Clavier (touches redéfinissables) ou Joystick 2.

Spectrum
Les sorties Sinclair 1 & 2, Interfaces Kempston et options de clavier redéfinissables sont disponibles aux deux joueurs.

Toutes les versions: Une brève pression du bouton/de la touche **FIRE** fait tirer votre arme.
Une longue pression du bouton/de la touche **FIRE** lance votre "Megabombe".

LE JEU

Niveau 1 – La Plage: Les renseignements secrets suggèrent que la plage sur laquelle vous avez été déposé n'est pas surveillée. Malheureusement, personne n'a dit cela à l'ennemi et un petit avant-poste a remarqué votre arrivée. Vous devez partir.

Niveau 2 – Le Camp Ennemi: Devant vous se trouve le camp des rebelles. Si vous pouvez le détruire, toute tentative de coup d'Etat devrait être sérieusement compromise. Faites quand même attention. Il y a beaucoup de nouvelles recrues impatientes de mettre leur entraînement à bon usage.

Niveau 3 – La Base Navale: Les rebelles ont pris le contrôle de la zone portuaire pour faciliter le passage clandestin d'armes dans le pays. Vous devez les arrêter à tout prix et détruire leurs lignes d'approvisionnement.

Niveau 4 – Le Marécage: Ce n'est pas propre mais c'est la façon la plus directe d'arriver au Président. La guerre dans la Jungle est très dure et vous devez vous attendre à une forte résistance de la part de troupes durcies au combat.

Niveau 5 – Le QG des Rebelles: Les rapports des renseignements secrets indiquent que le Président est tenu en captivité dans le Quadrant Nord. Espérons que vous y arriverez à temps.

Niveau 6 – Le Chemin de Fer: Les rebelles sont partis et ils ont le Président. Vous devez les trouver tout en évitant le combat d'arrière-garde.

Niveau 7 – La Base Aérienne: Devant vous se trouve une zone militaire hautement fortifiée. Toute la puissance de tir des rebelles y est emmagasinée. Détruisez-la et vous réduirez le coeur-même de leurs opérations en miettes, mais n'oubliez pas le Président. Ils ne l'ont pas amené sur une base aérienne pour rien.

Niveau 8 – La Piste d'Atterrissage: Il y a un avion de transport Hercules sur l'asphalte, avec le Président à bord. Il ne doit pas décoller!

CONSEILS ET TUYAUX UTILES

- Tirez sur les caisses car il est possible qu'elles contiennent de l'énergie vitale ou des armes spéciales.
- Ramassez les médailles. Vous ne direz pas non à un peu de gloire?
- Gardez vos Megabombes jusqu'a ce que vous en ayez vraiment besoin (à la fin des niveaux par exemple).
- Les icônes de POW augmentent la puissance de tir de l'arme que vous portez.
- Utilisez les véhicules et les emplacements de mitrailleuses autant que possible, car vous êtes bien protégé.

MERCS™

LADENANWEISUNG

Atari ST/Amiga
Lege die Diskette in das Laufwerk ein und schalte den Rechner an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Diskette
Lege die Diskette in das Laufwerk ein. Gib **LOAD"*"**,8,1 ein und drücke **RETURN**. Das Spiel wird geladen und gestartet.

CBM 64/128 Kassette
Drücke gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** und anschließend die Taste **PLAY** der Datasette. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spectrum 48/128K, +2 Kassette
Gib **LOAD""** ein und drücke **ENTER** und anschließend die Taste **PLAY** des Rekorders. Benutze bei +2-Computern die Option LOADER. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spectrum +3 Diskette
Schalte den Computer an, lege die Diskette in das Laufwerk ein und drücke **ENTER**. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schneider/Amstrad CPC Kassette
Drücke gleichzeitig die Tasten **CTRL** und **ENTER** des Ziffernblocks und anschließend die Taste **PLAY** des Datacorders. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schneider/Amstrad CPC Diskette
Lege die Diskette in das Laufwerk ein. Gib **RUN"DISK** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel wird geladen und gestartet.

SCENARIO

Während einer Welt-Friedens-Tour durch Zentral-Afrika wurde der ehemalige Präsident ver Vereinigten Staaten von einer Gruppe revolutionärer Zutulans als Geisel genommen. Aus diplomatischen Gründen entscheidet die Regierung der USA sich gegen einen militärischen Einsatz.

Statt dessen wurde eine "Elite"-Truppe von Söldnern, bekannt unter dem Namen "Mercs" rekrutiert, um den ehemaligen Präsidenten zu retten und die Aktivitäten der Zutula-Rebellen zu beenden.

Du, der hochtrainierte Soldat und Anti-Terror-Taktiker, wurdest von der US-Regierung zur Unterstützung der geheimen Aktion engagiert.

Joseph Gibons: Ex-Mitglied der Green Barets der 7. Luftlandedivision. Spezialist für eine große Zahl verschiedener Waffensysteme. Jetzt Mitglied der "Mercs".

Howard Powell: Gründete die "Mercs" im Jahre 1985. Ehemaliger Leiter der Anti-Terror Sonder-Einheit.

KONTROLLEN

Amiga & Atari ST
Spieler 1 – Joystick-Port.
Spieler 2 – Maus-Port.

C64
Spieler 1 – Joystick-Port 1.
Spieler 2 – Joystick-Port 2.

Schneider/Amstrad CPC
Spieler 1 – Joystick 1.
Spieler 2 – Tastatur (frei belegbar) oder Joystick 2.

Spectrum
Sinclair-Ports 1 & 2, Kempston-Interfaces und frei belegbare Tasten für beide Spieler optional.

Alle Versionen: Kurzer Druck auf den **FEUERKNOPF**/die **FEUERTASTE** löst die Waffe aus.
Langer Druck auf den **FEUERKNOPF**/die **FEUERTASTE** löst Deine "Megabombe" aus.

DAS SPIEL

Level 1 – Der Strand: Die Aufklärung geht davon aus, daß der Strand, an dem Du abgesetzt wirst, unbewacht ist. Leider hat dies niemand dem Gegner mitgeteilt, sodaß ein kleiner Vorposten Deine Ankunft beobachtet hat. Du mußt verlegen.

Level 2 – Das Lager des Gegners: Vor Dir liegt das Lager der Rebellen. Wenn Du sie hier vernichten kannst, wirst Du mit Sicherheit alle weiteren Aktivitäten der Rebellen durchkreuzen. Paß gut auf. Viele der Rekruten haben ihr Training erfolgreich absolviert.

Level 3 – Der Marine-Stützpunkt: Die Rebellen haben den Hafen unter ihre Kontrolle gebracht, um sich die Versorgung mit neuen Waffen zu erleichtern. Du mußt diese Versorgungslinie unter allen Umständen durchtrennen.

Level 4 – Der Sumpf: Der Weg mag ein wenig schmutzig sein, doch ist es der kürzeste zum Präsidenten. Der Dschungel-Kampf ist sehr schwierig, also rechne mit hartem Widerstand kampferprobter Gegner.

Level 5 – Das HQ der Rebellen: Die Nachrichtendienste haben ermittelt, daß der Präsident im nördlichen Quadranten gefangen gehalten wird. Hoffentlich kommst Du rechtzeitig hin...

Level 6 – Die Eisenbahn: Die Rebellen sind aufgebrochen und haben den Präsidenten mitgenommen. Du mußt sie verfolgen und die geplante Aktion verhindern.

Level 7 – Der Flugplatz: Vor Dir liegt ein gut gesicherter militärischer Bereich. Die gesamte Kampfkraft der Rebellen ist hier zusammengezogen worden. Vernichte sie, und Du hast sie im Herz ihrer Operationen getroffen. Vergiß aber nicht den Präsidenten. Sie haben ihn nicht ohne Grund auf einen Flugplatz gebracht.

Level 8 – Die Flucht: Auf der Piste steht eine eroberte Hercules Transport-Maschine mit dem Präsidenten an Bord. Sie darf nicht starten!

HINWEISE UND TIPS

- Zerschieße die Kisten; sie können Energie oder besondere Waffen enthalten.
- Nimm die Medaillen mit, oder legst Du keinen Wert auf Ruhm?
- Spare Deine Megabomben auf, bis Du sie wirklich benötigst – zum Beispiel am Ende eines Levels.
- POW-Icons erhöhen die Feuerkraft der Waffe, die Du trägst.
- Benutze wo immer möglich Fahrzeuge und Feuerstände um Dich zu schützen.

MERCS™

CARICAMENTO

Atari ST/Amiga
Inserisci il disco nel drive ed accendi il tuo computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/Disco 128
Inserisci il disco nel drive. Batti **LOAD"*"**,8,1 e premi **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/Cassetta 128
Premi i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente. Premi **PLAY** sulla piastra di registrazione. Segui qualsiasi suggerimento dello schermo.

Spectrum 48/Cassetta 128 e +2
Batti **LOAD""** e premi **ENTER.** Premi **PLAY** sull piastra. Usa l'opzione LOADER sui computer +2. Segui qualsiasi suggerimento dello schermo.

Spectrum Disco +3
Accendi il tuo computer, inserisci il disco e premi **ENTER**. Segui qualsiasi suggerimento dello schermo.

Amstrad Cassetta CPC
Premi contemporaneamente i tasti **CTRL** ed il piccolo **ENTER**. Premi **PLAY** sulla piastra. Segui qualsiasi suggerimento dello schermo.

Amstrad Disco CPC
Inserisci il disco nel drive, batti **RUN""DISK** e premi **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

SCENARIO

L'ex Presidente degli Stati Uniti, mentre si trovava per una missione di pace nell'Africa centrale, è stato rapito da un gruppo di revoluzionari Zutulani. Per ragioni diplomatiche il governo degli Stati Uniti ha deciso di non intervenire militarmente.

Però, un corpo d'elite di mercenari conosciuti come "Mercs" è stato reclutato per salvare l'ex Presidente e per fermare il tentativo di colpo di stato di Zutula da parte dei ribelli.

Sei stato assunto dal governo americano, come soldato altamente addestrato ed esperto in tattiche militari, per assistere a questa operazione top-secret.

Joseph Gibson: Ex Berretto Verde che ha prestato servizio nella 7a divisione Airborne. Addestrato con perizia per conoscere a fondo una larga varietà di armi. Ora è un membro dei "Mercs".

Howard Powell: Il fondatore dei "Mercs" nel 1985. Prima di questo era il leader di una speciale unità operativa anti-terrorismo.

CONTROLLI

Amiga e Atari ST
Giocatore 1 – Joystick Porta.
Giocatore 2 – Mouse Porta.

C64
Giocatore 1 – Joystick Porta 1.
Giocatore 2 – Joystick Porta 2.

Amstrad
Giocatore 1 – Joystick 1.
Giocatore 2 – Tastiera (tasti ridefinibili) o Joystick 2.

Spectrum
Sinclair Porta 1 & 2, le opzioni della tastiera Kempston, interfaccie e ridefinibile, sono disponibili per entrambi i giocatori.

Per tutte le versioni: **Una lieve premuta sul pulsante/tasto FUOCO** farà sparare la tua arma.

Una lunga premuta sul pulsante/tasto **FUOCO** farà sparare la tua "Megabomb".

IL GIOCO

Livello 1 – L'avanzamento: I servizi segreti sostengono che la spiaggia in cui sei stato lanciato è indifesa. Sfortunatamente nessuno ha informato i nemici ed un piccolo avamposto ha intercettato il tuo arrivo. Devi spostarti.

Livello 2 – Il campo nemico: Difronte a te si trova il campo dei ribelli. Se puoi distruggerlo potrai contrastare seriamente il loro tentativo di colpo di stato. Comunque fai attenzione, ci sono un sacco di nuove reclute che sono desiderose di mettere in ottima pratica il loro addestramento.

Livello 3 – La base navale: I ribelli hanno preso il controllo dell'area portuale in modo di facilitare il loro contrabbando di armi all'interno del paese. Devi fermarli ad ogni costo e rompere la loro linea di rifornimento.

Livello 4 – La palude: Sarà sporco, ma è la via più diretta verso il Presidente. Combattere nella giungla è molto difficile, per cui puoi aspettarti una dura resistenza da parte di truppe veterane.

Livello 5 – Il quartier generale dei ribelli: I servizi segreti comunicano che il presidente è tenuto prigioniero nel Northern Quadrant (Quadrante Nord). Speriamo che tu riesca ad arrivarci in tempo.

Livello 6 – La ferrovia: I ribelli si stanno spostando ed hanno con loro il Presidente. Devi farli deragliare cercando di evitare la loro retroguardia.

Livello 7 – La base aerea: Di fronte a te c'è una zona militare altamente fortificata. Qui sono depositate tutte le munizioni dei ribelli. Distruggila cosicchè colpirai il cuore della loro operazione, ma non dimenticarti del Presidente. Non l'hanno portato in un campo d'aviazione per niente!

Livello 8 – La fuga: Sulla pista c'è un aereotrasportatore Hercules catturato con il Presidente a bordo. Non deve decollare!

AVVERTIMENTI E SUGGERIMENTI

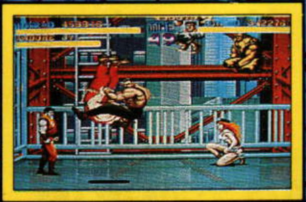
- Spara alle casse perchè potrebbero contenere energia vitale o armi speciali.
- Raccogli le medaglie. Vuoi o non vuoi un pò di gloria?
- Conserva le tue Megabomb fino a che non ne hai veramente bisogno (come ed esempio alla fine di ogni livello).
- L'icona POW (Prigioniero di guerra) aumenta le munizioni all'arma che stai portando.
- Usa più che puoi i veicoli e le mitragliatrici di postazione, così sarai ben protetto.

COMING SOON FROM CAPCOM® IN 1991

Final Fight™

Screen shots from Coin Op.





What do you call an ex-street fighter turned mayor, battling an evil street gang to free his captive daughter, holding a petrol bomb in one hand and an iron bar in the other?

JUDGE .... JURY .... & EXECUTIONER!!!

U.S. GOLD

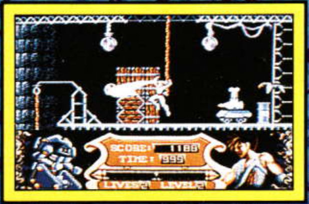
Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between formats in quality and appearance and are subject to the computers specifications.

CAPCOM® USA

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ...

STRIDER 2™

Screen shots from Atari ST version.





The warrior returns with a vengeance in his ultimate fight for freedom. A flash of steel, a blast from his devastating Gyro Lazer Gun. Strider's back in action, pulverising the enemy and striving for justice. This time there will be NO LIMITS ... NO MERCY ... NO SURRENDER!

"Hard core arcade action played at an exciting pace!"
AMIGA FORMAT

U.N. SQUADRON™

Screen shots from Atari ST version.





"FLYING THIS MISSION IS LIKE SHAKING HANDS WITH THE DEVIL...!"

Battle against all odds as you join U.N. SQUADRON™ – a multi-national peace-keeping force raging war against the evil arms dealers who are threatening to shatter all hopes for world peace.

"A devilishly playable blast-'em-up to challenge the stamina of both the player and the joystick!"

U.S. GOLD

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between formats in quality and appearance and are subject to the computer's specifications.

CAPCOM® USA

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ...

IT DOESN'T GET ANY BETTER THAN THIS! ...

STRIDER™

"Spiced with plenty of action ... U.S. Gold have done the biz.!"
AMIGA FORMAT

BLACK TIGER™

"A rootin', tootin', hackin', crawlin', jumpin' fantasy bustin' epic ... great value!"
YOUR AMIGA 90%

Cette compilation est disponible en France pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC cassette/ disquette, sous le nom de *LES CHEVALIERS*; la compilation contient Ghouls 'n' Ghosts™, Strider™, Black Tiger™ et Dynasty Wars™.



FORGOTTEN WORLDS™

"One of the classiest conversions around ... one of the arcade conversions of the year!"
ZZAP C64

GHOULS 'N' GHOSTS™

"A brilliant conversion, very, very, very playable."
CRASH 92% SPECTRUM

AVAILABLE ON:

CBM 64/128 cassette & disk, SPECTRUM 48/128K, +2 cassette; SPECTRUM +3 disk, AMSTRAD cassette & disk, ATARI ST & CBM AMIGA.